

**PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PEMBELAJARAN AKTIF DAN MENYENANGKAN DENGAN
BERMAIN KARTU *SOULMATE* PADA SISWA
KELAS II SD NEGERI DOROPAYUNG 01
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh:

SITI

A. 54E090137

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

**PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PEMBELAJARAN AKTIF DAN MENYENANGKAN DENGAN
BERMAIN KARTU *SOULMATE* PADA SISWA
KELAS II SD NEGERI DOROPAYUNG 01
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Siti.A 54E090137. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2012. 70 halaman.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate*. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juni sampai dengan bulan Agustus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01 yang berjumlah 35 siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah pengamatan pengelolaan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate*, pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes formatif siswa pada setiap siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, dokumentasi, tes dan catatan lapangan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian terdiri atas kondisi awal (pra siklus), siklus I dan Siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi hasil pengamatan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis diskripsi komparatif yaitu membandingkan antara pra siklus, siklus I, siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kualitas belajar siswa. Adapun peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilihat pada pra siklus keaktifan siswa 44,3% pada siklus I keaktifan siswa 68,6% pada siklus II keaktifan siswa 88,6%. Hal ini membuktikan bahwa melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* mampu meningkatkan kualitas belajar matematika.

Kata kunci : *Kualitas-belajar, matematika, pembelajaran-aktif, kartu-soulmate*

PENGESAHAN

PENINGKATAN KUALITAS BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PEMBELAJARAN AKTIF DAN MENYENANGKAN DENGAN BERMAIN KARTU *SOULMATE* PADA SISWA KELAS II SD NEGERI DOROPAYUNG 01 TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Disusunoleh:

SITI

A. 54E090137

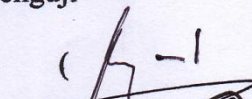

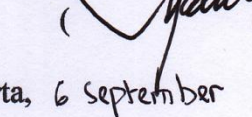
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal, 06 September 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Ariyanto, M. Pd
2. Drs. Andi Haris Prabawa, M. Hum
3. Drs. M. Yahya, M. Si

()
()
()

Surakarta, 6 September

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Drs. H. Sofyan-Andi, M. Si

NIK. 547

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pendidikan adalah investasi belajar jangka panjang yang harus ditata, memahami istilah belajar merupakan sesuatu yang penting dan harus dilakukan oleh seorang guru sebelum melakukan tugas mengajar, karena akan menentukan pola-pola kegiatan mengajarnya. Misalnya, ketika makna belajar mengacu pada teori “Tabula Rasa”, yang berarti kertas putih, yang menganggap bahwa anak merupakan individu yang dilahirkan dalam keadaan bersih, atau tidak mempunyai potensi bawaan sama sekali, maka tugas guru adalah menulis kertas tersebut sebanyak-banyaknya (Surtikanti&Joko Santoso, 2008:11).

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat di lihat dari sisi produktifitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi. Robbins, 1997 dalam (www.depdiknas.go.id)

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar. Hal ini disebabkan karena guru dalam proses belajar mengajar hanya menggunakan metode ceramah, tanpa menggunakan alat peraga. Hal ini tentu saja selain mematikan kreatifitas anak juga menghilangkan unsur belajar

bermakna. Menyampaikan materi dalam matematika memang sebaiknya berangkat dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak. Dalam kenyataannya sering kali terjadi anak usia SD kelas II ke atas mengalami kejenuhan dalam belajar matematika.

Melihat kondisi kelas yang tidak mengenakan tersebut, beberapa upaya dilakukan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, kualitas dan daya minat penghuni kelas, dalam hal ini adalah guru dan peserta didik. Dengan adanya kenyataan saat ini, penulis memunculkan ide agar peserta didik berhasil menguasai materi, maka mencoba menggunakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Pembelajaran aktif dan menyenangkan disini merupakan tatangan selanjutnya bagi seorang guru, sebab dalam pembelajaran aktif dan menyenangkan selain membuat senang siswa, seorang guru dan siswa sama-sama mempunyai peran penting yaitu guru sebagai pihak yang merencanakan tahap skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dan siswa menggunakan kemampuannya untuk bertanya dan berfikir.

Kartu *Soulmate* adalah kartu berpasangan atau sejdoh sejati. Kartu *soulmate* dibuat dengan tujuan membantu siswa pada pembelajaran matematika. Teknik bermain dengan kartu *soulmate* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga kualitas belajar matematika siswa meningkat.

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dalam penelitian ini adalah:

a. Tujuan Umum

- 1) Mendeskripsikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi bahan masukan bagi guru dan anak didik untuk lebih kreatif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pelajaran matematika.

b. Tujuan Khusus

Mengetahui peningkatan kualitas belajar matematika melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01 tahun pelajaran 2012/2013.

B. Landasan Teori

1. Kualitas Belajar

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Efektivitas disini dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan. Efektivitas sesungguhnya merupakan suatu konsep yang luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang.

Dengan demikian efektifitas tidak hanya dilihat dari sisi produktivitas akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu efektivitas juga dapat dilihat dari

bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang. Robbins, 1997 dalam (www.depdiknas.go.id)

Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai suatu tingkatan terhadap mana tujuan–tujuan dicapai. Prokopenko, 1987 dalam (www.depdiknas.go.id).

Sementara itu belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas pekerjaan atau pekerjaan tertentu. Bramley, 1996 dalam (www.depdiknas.go.id).

2. Pembelajaran Aktif

Aktif adalah giat (bekerja, berusaha), mampu beraksi, mempunyai kecenderungan untuk menyebar, (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005:23). Pembelajaran aktif merupakan ruh dari pembelajaran berbasis proyek. Istilah yang sekarang ada dan memiliki esensi yang sama dengan belajar aktif adalah PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Metode belajar aktif atau sekarang lumrah disebut sebagai metode adalah PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan saat ini mulai dirasakan pentingnya dikalangan praktisi pendidik. Dikarenakan metode ini agaknya menjadi jawaban bagi suasana kelas yang kaku, membosankan, menakutkan, menjadi sebab dan tidak membuat betah, dan tidak menumbuhkan

perasaan senang belajar bagi anak didik. Pembelajaran aktif adalah merupakan tantangan selanjutnya bagi para guru, sebab dalam pembelajaran aktif baik guru dan anak didik sama-sama mempunyai peran yang penting

3. Pembelajaran Menyenangkan

Menyenangkan adalah membuat senang, membangkitkan rasa senang hati, memuaskan, menyukai, (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 1032). Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang sesuai dengan keinginan anak didik dan tidak harus selalu dilakukan di dalam kelas. Membawa anak didik ke luar kelas untuk mengamati atau memperagakan sesuatu yang terkait dengan materi pembelajaran. Mengajak anak didik untuk memanfaatkan segala sesuatu yang ada di alam untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar.

4. Kartu *Soulmate*

Kartu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka tahun 2005 halaman 510 diartikan kertas tebal berbentuk persegi panjang untuk berbagai keperluan. *Soulmate* berasal dari dua kata *soul* dan *mate*. Dalam Kamus Bahasa Inggris John M. Echols dan Hassan Shadily halaman 375 *mate* artinya jodoh atau pasangan, sedangkan *soul* pada halaman 541 diartikan jiwa. Jadi dapat diartikan kartu *soulmate* adalah kartu berpasangan atau sejodoh atau pasangan sejati antara kartu gambar garis bilangan dan kartu pembuka.

Kartu *soulmate* dibuat dengan tujuan membantu siswa pada materi mengurutkan bilangan sampai 500. Teknik bermain dengan kartu *soulmate* diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga kualitas belajar matematika siswa meningkat

5. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Menurut Gagne dalam (Syaiful Sagala, 2009:17) belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Jadi belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Syah Muhibbin (2006:67) menyimpulkan bahwa secara umum belajar dapat difahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

C. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SD Negeri Doropayung 01 Kecamatan Juwana Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2012/2013. Alasan peneliti mengambil SD Negeri Doropayung 01 sebagai tempat penelitian karena SD Doropayung 01 adalah SD dimana peneliti mengajar dan bertugas setiap hari. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan Juni 2012 sampai bulan Agustus 2012.

2. Subyek Penelitian

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah guru siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01, dan guru kelas II sebagai peneliti. Jumlah siswa kelas II sebanyak 35 siswa, yang terdiri dari 17 laki-laki dan 18 perempuan. Usia siswa kelas II bervariasi, 3 siswa berusia 10 tahun, 12 siswa berusia 9 tahun, 20 siswa berusia 8 tahun

3. Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu usaha memperbaiki kualitas pembelajaran dalam suatu kelas yang dilakukan oleh guru. Penelitian ini bersifat kondisional dimana setiap kelas memiliki masalah yang tersendiri dan cara penyelesaian yang berbeda-beda.

Dalam melakukan penelitian, peneliti bekerjasama dengan guru kelas VI untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal melalui cara dan prosedur paling efektif yang dilakukan berulang dengan revisi untuk mengetahui sejauh mana dampak perlakuan yang diberikan kepada siswa .

Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan melakukan refleksi (*reflecting*).

4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam PTK seperti umumnya suatu penelitian yaitu dengan menggunakan instrumen. Instrumen memegang peranan yang sangat strategis dan penting dalam menentukan kualitas penelitian. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, tes, dan catatan lapangan.

a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah cara mengumpulkan data dengan jalan mengamati langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan bersama prosesnya. Observasi ini berorientasi ke depan, tetapi memberikan dasar bagi usaha refleksi sekarang, lebih-lebih lagi ketika putaran atau siklus terkait masih berlangsung (Joko Suwandi, 2011: 28).

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung kondisi yang ada dan setiap peristiwa yang terjadi di saat penelitian. Pengamatan ini dapat dilaksanakan dengan pedoman pengamatan yang sudah dibuat peneliti. Pengamatan dilakukan saat peneliti melakukan kegiatan pembelajaran yang dibantu oleh guru kelas VI sebagai observer dan peneliti sendiri dengan mengamati perilaku siswa di dalam kelas.

b. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan bukti-bukti, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa serta foto proses tindakan penelitian.

c. Tes

Tes adalah cara yang dapat digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau perintah-perintah yang

harus dikerjakan peserta didik sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi peserta didik (Sri Hartini, 2011:15-16). Dalam penelitian ini dilakukan tes formatif tertulis dimana siswa diminta menjawab soal isian mengurutkan bilangan sampai 500.

d. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subyek atau obyek tindakan kelas (Kunandar, 2011:197).

Catatan lapangan ini diperoleh peneliti dengan mencatat setiap detail kejadian yang terjadi selama proses pelaksanaan penelitian. Dengan catatan lapangan, peneliti akan mendapat rangkuman perubahan yang tidak terdapat dalam pedoman observasi.

5. Indikator Pencapaian

Dalam penelitian ini peneliti membuat indikator pencapaian yaitu:

- a. Keaktifan siswa meningkat (keaktifan siswa di dalam kelas meningkat 80%).
- b. Keberhasilan siswa memenuhi KKM 62 sebesar 80%.

D. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

Berikut ini adalah profil SD Negeri Doropayung 01 Juwana:

- a. Nama Sekolah : SD NEGERI DOROPAYUNG 01
- b. Alamat Sekolah :
 - 1) Jalan : Jl. Aloon-aloon no. 1A

- 2) Kelurahan : Doropayung
- 3) Kecamatan : Juwana
- 4) Kabupaten/ Kota : Pati
- 5) Provinsi : Jawa Tengah
- 6) Kode Pos : 59185
- 7) Telepon/ HP : 081325325125
- c. Tahun Operasional : -
- d. Status Tanah : Hak Pakai
- e. Daya Listrik : 900 Volt
- g. Surat Izin Bangunan : -
- h. Terakreditasi : A

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi sekolah :

“Mewujudkan SD Negeri Doropayung 01 berdasarkan iman dan taqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, kita tingkatkan prestasi akademik, sehingga menjadi manusia yang cerdas, terampil, berbudaya dan berbudi pekerti luhur.”

b. Misi sekolah :

- 1) Meningkatkan efektivitas Pelaksanaan Belajar Mengajar (PBM)
- 2) Meningkatkan kompetensi akademik dan non akademik secara seimbang
- 3) Meningkatkan kualitas tenaga pendidik
- 4) Meningkatkan hubungan kerjasama sekolah dan masyarakat

3. Diskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan saat pembelajaran mengurutkan bilangan sampai 500, siswa terlihat kurang semangat dan sebagian besar siswa terlihat bingung ketika diminta untuk menyelesaikan soal. Hasil dari observasi awal ini, diperoleh informasi mengenai masalah yang terjadi yaitu :

- a. Sebagian besar siswa kurang aktif dengan pembelajaran mengurutkan bilangan.
- b. Siswa kesulitan saat disuruh mengerjakan soal.
- c. Metode yang digunakan guru hanya ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan.
- d. Guru kurang memfasilitasi siswa untuk berlatih mengurutkan bilangan dan kurang memberi perhatian kepada siswa saat siswa merasa kesulitan dalam berhitung.

Dari hasil observasi awal dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01 mengalami kesulitan mengurutkan bilangan. Penyebabnya antara lain metode yang dipakai guru kurang mampu memfasilitasi siswa dalam berlatih mengurutkan bilangan guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Selama pembelajaran pun siswa terlihat kurang berminat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru. Kendala inilah yang harus di temukan jalan keluarnya agar kualitas belajar matematika meningkat.

Fakta yang didapat dari kondisi awal sebelum penelitian yaitu: kualitas pembelajaran matematika di kelas hanya 44,3%. Keaktifan siswa tinggi sebanyak 9 siswa, keaktifan siswa sedang sebanyak 13 siswa dan siswa tidak

aktif sebanyak 13 siswa. Pada kondisi awal (pra siklus) dapat dikatakan secara klasikal siswa tidak aktif, karena keaktifan siswa kurang dari 50 %.

Dari data hasil tes formatif dapat dijelaskan, bahwa tindakan/ pembelajaran mengurutkan bilangan sampai 500 pada pra siklus diperoleh nilai nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 100 dengan prosentase 40%. Dari analisis di atas dapatlah dikatakan bahwa dari 35 siswa yang melakukan pembelajaran baru sebanyak 14 siswa yang mencapai nilai KKM. Adapun sebanyak 21 siswa belum mencapai nilai KKM yang sudah ditetapkan oleh peneliti yaitu dengan indikator pencapaian 80%.

4. Diskripsi Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 23 Juli 2012, pembelajaran dilaksanakan dengan pedoman Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) selama 2 jam pelajaran (70 menit). Pada siklus ini, peneliti menyiapkan materi pelajaran matematika sesuai dengan materi yaitu mengurutkan bilangan sampai 500. Berdasarkan pengamatan kemampuan siswa dalam mengurutkan bilangan sampai 500 masih rendah.

Hasil penelitian siklus I terdapat peningkatan kualitas belajar yaitu:

- 1) Pada kualitas pembelajaran matematika mencapai 68,6% dengan rincian:
Aktif tinggi sebanyak 22 siswa, sedang 4 siswa dan tidak aktif sebanyak 9 siswa.
- 2) Pada nilai pencapaian KKM, siswa yang mencapai KKM matematika sebanyak 65,7% dengan rincian 23 siswa mencapai KKM dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 12 siswa.

5. Diskripsi Siklus II

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II dilakukan pada tanggal 30 Juli 2012. Hasil Penelitian Siklus II terdapat peningkatan kualitas belajar yaitu:

- a. Pada kualitas pembelajaran matematika mencapai 84,6 % dengan rincian: Aktif tinggi sebanyak 19 siswa, aktif sedang 5 siswa dan tidak aktif sebanyak 2 siswa.
- b. Pada nilai pencapaian KKM, siswa yang mencapai KKM matematika sebanyak 96,2 % atau 25 siswa dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 1 siswa

Pembahasan hasil penelitian didapatkan berdasarkan analisis data hasil penelitian dan merupakan kerja kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas dan kepala sekolah yang terlibat dalam proses penelitian ini. Hasil diskusi dan dialog pada kerja kolaborasi memberikan dorongan pada guru kelas untuk melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas belajar matematika siswa yaitu mengurutkan bilangan sampai 500.

Dalam rangka meningkatkan kualitas belajar matematika siswa yaitu mengurutkan bilangan sampai 500, guru selalu melakukan pembenahan pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran. Sebelum diadakan penelitian, pembelajaran masih konvensional, guru menjelaskan materi dengan ceramah dan siswa mendengarkan tanpa adanya inovasi dalam pembelajaran. Tindakan yang dilakukan oleh guru kelas dalam meningkatkan kualitas belajar matematika adalah dengan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan

bermain kartu *soulmate*. Tujuannya adalah membuat siswa aktif dan senang dalam belajar matematika sehingga siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Adapun peningkatan kualitas belajar matematika melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* siswa kelas II dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel Kualitas Pembelajaran Matematika Selama PTK

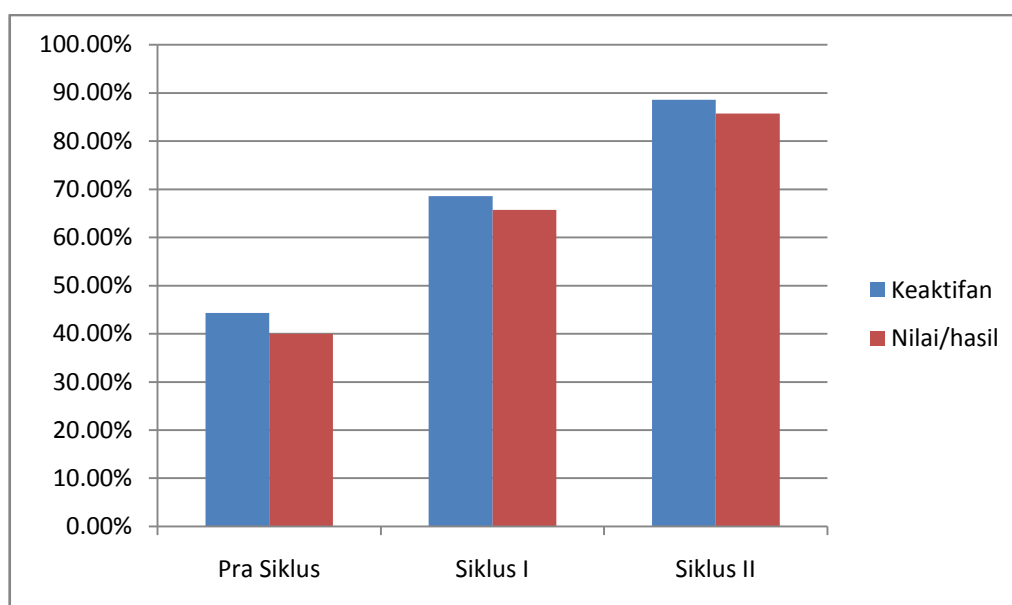
No	Nama Siswa	Analisis Hasil Keaktifan		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Hanantio Adi	1	2	2
2.	Ahmad Al Farisi	2	2	2
3.	Ahmad Al Sahal	0	0	1
4.	Kustianto	1	2	2
5.	M. Izad Dawama	0	0	1
6.	Rizki Abdul R.	0	0	1
7.	Alfa Lathif	1	2	2
8.	Alya Safitri	2	2	2
9.	Andini Najwa C.	1	2	2
10.	Andre Dwinata P.	0	0	1
11.	Anggraeni P.	2	2	2
12.	Arina Zulfatun N.	0	1	2
13.	Benny Suryo W.	1	2	2
14.	Damara Krisna M.	2	2	2
15.	Desty Amelia	2	2	2
16.	Desty Wulansari	2	2	2
17.	Dhea MaulynB.M.	1	2	2
18.	Diki Tri Raga R.	0	0	2
19.	Fina Rahmawati	0	0	2
20.	Jonathan Adik K.	0	0	2
21.	Ladiva Qeisyia A.	1	2	2
22.	Lalita Dwi Saputri	0	2	2
23.	Lekas Fitrah V.	1	2	2
24.	M. Aynur Rozaq	2	2	2
25.	Nanda Sabila	0	1	2
26.	Novia Ayu W.	1	2	2
27.	Pasta Cornelia P.	1	2	2
28.	Rian Marzelino V.	1	2	2

29.	Tasya Zahrotun N.	1	1	2
30.	Triana Fransisca S.	2	2	2
31.	Viga Resika S.	0	0	1
32.	Welfee Putri S.	1	2	2
33.	Widodo Andi S	0	0	1
34.	Wulandari	2	2	2
35.	Ian Antonio	0	2	2
Jumlah Nilai Keaktifan		31	48	62
Persentase		44,3%	68,6%	88,6%

Tabel Daftar Nilai Siswa Selama PTK

No.	Nama Siswa	Daftar Nilai Siswa		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Hanantio Adi	100	100	100
2.	Ahmad Al Farisi	60	80	80
3.	Ahmad Al Sahal	20	40	60
4.	Kustianto	80	100	100
5.	M. Izad Dawama	20	40	60
6.	Rizki Abdul Rohman	20	40	60
7.	Alfa Lathif	100	100	100
8.	Alya Safitri	60	100	100
9.	Andini Najwa Camila	80	100	100
10.	Andre Dwinata Putra	20	40	80
11.	Anggraeni Permatasari	60	100	100
12.	Arina Zulfatun Nikmah	20	60	80
13.	Benny Suryo Wibowo	80	100	100
14.	Damara Krisna Mukti	80	80	100
15.	Desty Amelia	80	80	80
16.	Desty Wulansari	60	100	100
17.	Dhea Maulyn Bilqis M.	100	100	100
18.	Diki Tri Raga Rama	20	40	80
19.	Fina Rahmawati	20	40	80
20.	Jonathan Adik K.	20	40	80
21.	Ladiva Qeisyah Anjati	100	100	100
22.	Lalita Dwi Saputri	40	100	100
23.	Lekas Fitrah Valdianto	100	100	100
24.	M. Aynur Rozaq	60	100	100
25.	Nanda Sabila	40	60	80
26.	Novia Ayu Wndira	100	100	100
27.	Pasta Cornelia P.	80	100	100

28.	Rian Marzelino V.	100	100	100
29.	Tasya Zahrotun Nisa	60	60	80
30.	Triana Fransisca Sari	60	100	100
31.	Viga Resika S.	20	40	60
32.	Welfee Putri S.	100	100	100
33.	Widodo Andi S	20	40	60
34.	Wulandari	60	80	100
35.	Ian Antonio	20	80	80
Jumlah siswa yang tuntas memenuhi KKM		14	23	30
Persentase		40%	65,7%	85,7%



Grafik Persentase Peningkatan Kualitas Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Aktif dan Menyenangkan dengan Bermain Kartu *Soulmate*

Setelah dilakukan tindakan, yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate*, kualitas belajar matematika siswa meningkat. Berdasarkan hasil penelitian di atas mendukung diterimanya hipotesis bahwa melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* dapat meningkatkan kualitas belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01.

E. Simpulan, Implikasi dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan keseluruhan siklus yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penerapan metode pembelajaran aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan kualitas belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri Doropayung 01 tahun pelajaran 2012/2013
- b. Peningkatan kualitas belajar ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dan ketercapaian KKM matematika ≥ 62 yaitu :
 Pada siklus I : keaktifan siswa 68,6% dan ketercapaian KKM 65,7%.
 Pada siklus II: keaktifan siswa 88,6 % dan ketercapaian KKM 85,7%.
- c. Penelitian dianggap berhasil karena penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu keaktifan siswa meningkat (Keaktifan siswa di dalam kelas mencapai 80%) dan keberhasilan siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal 62 sebesar 80 %.

2. Implikasi

Kesimpulan diatas memberikan implikasi bahwa dengan pembenahan cara mengajar dan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi dari seorang guru akan memberi pengaruh pada kegiatan belajar siswa yang berdampak pada kemampuan siswa menguasai materi yang diajarkan. Penerapan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* merupakan salah satu pembelajaran yang memiliki manfaat dalam meningkat

kualitas belajar matematika untuk membantu siswa dalam menemukan kesulitan.

Dengan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* yang diterapkan dalam dua siklus dapat meningkatkan kualitas belajar matematika siswa dengan kriteria penilaian yaitu keaktifan siswa dalam belajar kartu *soulmate* serta hasil evaluasi pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran mengurutkan bilangan sampai 500.

3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam usaha untuk meningkatkan kualitas belajar siswa di kelas melalui pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* maka diajukan sejumlah saran sebagai berikut:

a. Saran Bagi Guru

- 1). Sebagai bahan masukan guru untuk memilih pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika. Salah satunya dengan menerapkan pembelajaran aktif dan menyenangkan dengan bermain kartu *soulmate* dalam pembelajaran mengurutkan bilangan sampai 500, karena dengan metode tersebut dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
- 2). Guru perlu memperbanyak latihan bermain kartu *soulmate* bagi siswa. Hal ini akan dapat membantu siswa dalam mengembangkan pembelajaran.

- 3). Guru perlu memberikan jam tambahan dan perhatian khusus bagi siswa yang belum mencapai KKM dalam pembelajaran matematika.

b. Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik pada masalah yang serupa, hendaknya mengembangkan penelitian ini dan melakukan perbandingan dengan metode yang lebih variatif, sehingga kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai metode inovatif. Hal ini dilakukan agar pembelajaran matematika di sekolah menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan siswa memiliki kemampuan mengurutkan bilangan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arofah, Sri.2010. ”*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Keragaman Budaya Indonesia Melalui Bermain Kartu Soulmate dan Penerapan Model Jigsaw di Kelas V SD Negeri Pekuwon Semester Genap Tahun 2009/2010.*” Semarang. Program Pasca Sarjana FKIP UT Semarang.
- Echols, M.E dan Hassan Shadily. 2005. *Kamus Bahasa Inggris- Indonesia*. Jakarta. PT. Gramedia.
- Hartini, Sri. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Surakarta: PSKGI-FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta
- (<http://depdiknas.go.id/Media/Document/Peranan> Guru Dalam Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa/, diakses Kamis 28 Juni 2012).
- ([http://media.diknas.go.id/Media/Document/5335.Pdf.Desember/Prestasi Belajar/](http://media.diknas.go.id/Media/Document/5335.Pdf.Desember/Prestasi_Belajar/), diakses Kamis 7 Juni 2012).
- Jurnal Pendidikan Widya Tama, Volume 3 No.4. Desember 2006. LPMP Jawa Tengah : Semarang 2006.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Muhibbin, Syah. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surtikanti dan Joko Santoso. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Badan Penerbit-FKIP UMS.
- Suwandi, Joko.2011. *Penelitian Tindakan Kelas /Classroom Action Reseach*. Surakarta: PSKGI-FKIP Univ. Muhammadiyah Surakarta.
- Tim Penyusun Badan Standar Nasional Pendidikan. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Uno, Hamzah. 2011. *Profesi Kependidikan Problema Solusi dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Widiharto, Argo. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: FIP IKIP Semarang